fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde





Texte de :
Nadine Bismuth

Illustrations de :
Annie Carbonneau

Les Éditions de la Bagnole
Album jeunesse (6 ans et +)
Prix : 17,95 $
ISBN : 978-2-89714-052-6

Résumé

Une princesse a épousé un prince si ennuyeux qu'elle dort du matin au soir, bercée par le doux parfum des camomilles de son jardin.
Un jour, une vilaine sorcière lui jette un mauvais sort. La princesse est condamnée à ne plus jamais dormir. Voilà qui change tout. Que fera-t-elle du reste de sa vie ? Comme les princesses sont éternelles, c'est là une question importante !



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Mathématiques
Éducation physique
Arts plastiques

Compétences disciplinaires :

Discipline : Français
Le conte
Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Discipline : Mathématiques
Travailler les nombres

Discipline : Éducation physique
Motricité globale et jeu

Disciplines : Arts plastiques
Motricité fine et création



Pour quel niveau :

Premier et deuxième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Il était une fois un conte rempli d'humour et de finesse. Une histoire de princesse des plus originale qui éblouit le lecteur par la magie des mots et la beauté des images. À lire et relire, peu importe son âge !

Niveau de difficultés des activités proposées :

- Facile *
- Intermédiaire **
- Difficile ***

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.

Au royaume du français

À la découverte du conte merveilleux

Activité individuelle ***
Caractéristiques du conte merveilleux et compréhension de lecture

Il existe différents types de contes. Le plus populaire auprès des enfants est assurément **le conte merveilleux** (aussi appelé conte de fées). Au cours de ta lecture, identifie les différentes caractéristiques de ce genre de récit grâce à un petit questionnaire entourant l'album *La princesse Beau Dodo*. Tu verras, l'auteure a bel et bien respecté tous les critères pour faire de cette histoire un conte merveilleux !

Préparation pour l'enseignant :
- Imprimer le questionnaire fourni en annexe ou l'adapter à vos besoins.

Déroulement de l'activité :
1. Présenter l'album *La princesse Beau Dodo* et expliquer l'activité.

2. Au cours de la lecture, remplir le questionnaire lié à cet album.

3. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail.

Annexe (questionnaire à imprimer) :

1. Peux-tu dire à quelle époque précise se déroule l'action (de nos jours, dans le futur, il y a de cela cent ans, etc.) ?

Oui Non

Relève un passage du livre qui appuie ta réponse : ____

____

____

2. Peux-tu situer l'action dans un pays, une ville ou un village précis ?

Oui Non

Relève un passage du livre qui appuie ta réponse : ____

____

____

3. Les personnages de cette histoire sont-ils longuement décrits ou sont-ils plutôt définis par un trait particulier (ex. : paresse, méchanceté, bonté, courage...) ?

Les personnages sont longuement décrits.

Les personnages sont peu décrits et sont définis par un trait particulier.

4. Ce conte renferme-t-il des personnages surréalistes ?

Oui Non

Donne deux exemples tirés du livre pour appuyer ta réponse : ______________________________
____
____

5. Au cours de l'histoire, est-ce que des évènements surnaturels se produisent (ex. : magie, disparition, métamorphose) ?

Oui Non

Donne deux exemples tirés du livre pour appuyer ta réponse : ______________________________
____
____

6. Tous les évènements du récit pourraient-ils se produire dans la réalité ?

Oui, il s'agit donc d'un récit <u>vraisemblable</u>.

Non, il s'agit donc d'un récit <u>invraisemblable</u>.

7. Ce conte présente-t-il une fin heureuse ?

Oui Non

8. Est-ce qu'une morale (leçon de vie) se dégage de cette histoire ?

Oui Non

Si ta réponse est oui, identifie cette morale parmi les choix suivants :

a) Les méchants princes se transforment toujours en crapauds hideux.

b) À trop vouloir changer une personne, on risque de ne plus la reconnaître et d'être déçu.

c) Seuls les enfants sages ont le droit de rêver.

En résumé…

Complète le texte ci-dessous à l'aide de ces mots : invraisemblable – surnaturels – heureuse – merveilleux – précisés – morale – décrits – magie – fées – histoire.

Le conte ______________________________, aussi appelé conte de ______________________________, est un récit ______________________________ d'où se dégage généralement une ______________________________. Il raconte une ______________________________ qui transporte le lecteur dans un univers merveilleux à l'intérieur duquel surviennent des évènements ______________________________ où la ______________________________ est au rendez-vous. L'action qu'il présente se déroule à une époque et dans un endroit lointain qui ne sont jamais ______________________________. Aussi, les personnages y sont très peu ______________________________ et jouent un rôle bien défini. Il s'agit d'ailleurs, bien souvent, de personnages stéréotypés (le gentil, le méchant, le traître, etc.) Enfin, le conte merveilleux se termine toujours par une fin ______________________________.

Réponses (questionnaire) :
1. Non, ex. : « Il était une fois… » **2.** Non, ex. : « dans un royaume lointain… » **3.** Peu décrits et définis par un trait particulier **4.** Oui, ex. : sorcière, fleurs et animaux qui parlent, fées... **5.** Oui, plusieurs réponses possibles. **6.** Non, ce récit est invraisemblable. **7.** Oui **8.** Oui, b)

Réponses (texte troué) :
Merveilleux, fées, invraisemblable, morale, histoire, surnaturels, magie, précisés, décrits, heureuse.

+ **Faciliter l'exercice :** Lors d'une lecture de groupe, questionner oralement les élèves afin de définir les caractéristiques du conte merveilleux.

+ **Pousser l'exercice :** Rédiger une nouvelle version d'un conte merveilleux en modifiant un sort, une action, un lieu ou un personnage.



La princesse Beau Dodo
Jeu-questionnaire

Activité de groupe et d'équipe **
Compréhension de lecture, écoute et expression orale

Suivant la lecture du livre, tester la mémoire des élèves en présentant une série de questions en lien avec l'histoire. Ceci, sous forme de jeu télévisé.

Marche à suivre :
- Diviser le groupe en quatre équipes.
- Inviter les participants à se choisir un nom d'équipe inspiré de l'histoire. **Ex. :** *les oreillers à plumes, les crapauds hideux, les camomilles Floufa, les fées du sommeil, etc.*
- **Illustrer** ce nom sur un carton (un par participant).

Règles du jeu :
- Lever le carton d'identification de l'équipe pour demander le droit de parole et répondre à la question.
- Laisser l'enseignant terminer sa question avant de tenter une réponse.
- Cumuler ou non les points.

Questions suggérées (à adapter, au besoin, selon le niveau des élèves) :

1. Au début de l'histoire, que fait la princesse Beau Dodo de ses journées ?
2. Pour quelle raison dort-elle du matin au soir et du soir au matin ?
3. Quelle sorte de fleurs retrouve-t-on dans le jardin de la princesse ?
4. Comment ces fleurs s'expriment-elles lorsqu'elles sont inquiètes ?
5. Nomme la potion **classique** de la sorcière.
6. Quelle autre célèbre recette prépare-t-elle avec des champignons sauvages ?
7. En échange de quel animal le prince convainc-t-il la sorcière de jeter un sort à sa femme ?
8. De quel sort s'agit-il ?
9. Nomme un conte dans lequel l'héroïne de l'histoire subit le sort contraire.
10. De quoi se compose le petit déjeuner de la princesse Beau Dodo ? (Accorder un point par bonne réponse.)

11. Quel genre de musique écoute le prince ?

a) De la musique classique

b) De la musique Jazz

c) Du rap

12. Pour quelle raison le prince et ses domestiques quittent-ils le royaume ?

13. Quelle question hante alors les pensées de la princesse ?

14. Dans cette histoire, quelle tâche se partagent les fées ?

15. Voyant ces fées exténuées, que leur propose la princesse ?

16. La princesse Beau Dodo insiste sur un seul règlement auprès des enfants qu'elle accueille. Quel est ce règlement ?

17. Compléter la phrase : Il y a tellement d'enfants dans le royaume de la princesse que les premiers arrivés se voient attribuer…

Fin du jeu !

Réponses :
1. Elle dort. **2.** Son mari l'ennuie à mourir. **3.** Camomilles **4.** Floufa ! **5.** Celle qui transforme les gens en crapauds hideux. **6.** La poudre de perlimpinpin **7.** Un sanglier **8.** Elle devient insomniaque. **9.** *Blanche-Neige*, *La Belle au bois dormant* **10.** Un œuf de colibri à la coque, trois cerises, deux flocons d'avoine et quelques gouttes de thé. **11.** b) De la musique jazz **12.** La princesse est devenue hyperactive. **13.** Elle se demande ce qu'elle fera du reste de sa vie. **14.** Elles veillent au sommeil des enfants. **15.** Elle propose d'accueillir les enfants dans son royaume afin de veiller sur eux. **16.** Faire bien attention aux camomilles. **17.** … les plus beaux rêves.

Les défis de la princesse

Activité individuelle ** à ***
Vocabulaire et orthographe, grammaire, écriture

Incapable de trouver le sommeil, la princesse Beau Dodo te lance trois défis :

1. À l'intérieur de cette grille se cachent 14 mots liés au sommeil. Repère et encercle ces mots afin de découvrir la phrase mystère (lettres restantes placées dans l'ordre).

Notes : La lecture des mots se fait de gauche à droite et de haut en bas, aucune diagonale.

D	O	R	M	I	R	S	E	I	S
O	C	O	O	N	E	O	V	N	O
D	M	N	P	U	P	M	E	S	M
O	T	F	E	I	O	M	I	O	N
R	L	L	I	T	S	E	L	M	O
E	R	E	V	E	E	I	L	N	L
S	M	R	O	U	R	L	E	I	E
T	S	I	E	S	T	E	R	E	N
O	E	N	D	O	R	M	I	R	T
O	R	E	I	L	L	E	R	N	S

Liste des mots cachés :

Dodo	Lit	Ronfler
Dormir	Nuit	Sieste
Endormir	Oreiller	Sommeil
Éveiller	Reposer	Somnolent

Phrase mystère (17 lettres) :

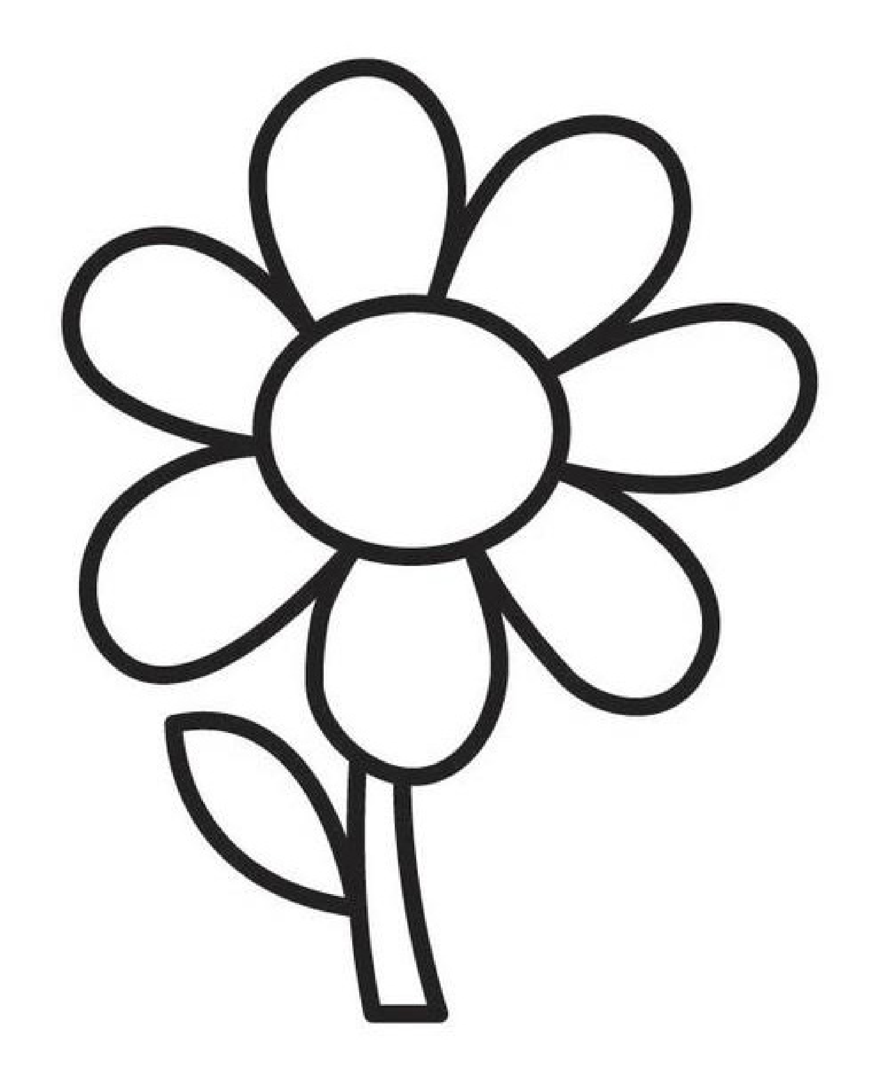
__ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ .

2. Classe les mots de la liste selon leur nature à l'intérieur de la camomille. Attention de respecter les critères suivants :

a) Inscrire un nom par pétale et un nom à l'intérieur de la feuille (total de 8 noms).

b) Inscrire tous les verbes au centre de la fleur (5 verbes).

c) Inscrire l'**unique** adjectif à l'intérieur de la tige.



3. Pour terminer, voici l'ultime défi : compose trois courtes phrases qui ont un lien avec le sommeil **sans jamais utiliser les lettres « D » et « O ». Ex. :** J'aime paresser au lit.

Bien entendu, l'utilisation d'un dictionnaire est autorisée !

Réponses :
1. Phrase mystère : Compter les moutons. **2.** Noms : dodo, insomnie, lit, nuit, oreiller, rêve, sieste, sommeil. Verbes : dormir, endormir, éveiller, reposer, ronfler. Adjectif : somnolent.

+ **Faciliter l'activité :** Ne pas tenir compte de la contrainte des lettres lors du défi #3.

+ **Pousser l'activité :** Se servir de quelques phrases d'élèves lors d'une dictée.

Au royaume des mathématiques

1 mouton, 2 moutons… 300 432 moutons !

Activité individuelle **
Les nombres : plus petit, plus grand et ordre croissant

La princesse Beau Dodo dénombra 300 432 moutons avant de remarquer qu'il se faisait bien tard. Elle comprit alors qu'elle était devenue insomniaque et entreprit de passer le temps en s'amusant avec les nombres…

Exercice :
1. Indique si ces nombres sont plus petits ou plus grands à l'aide des symboles < (plus petit que) et > (plus grand que). Ex. : 88 < 90

20 103 ___ 19 103	103 ___ 97
103 535 ___ 104 111	588 ___ 593
342 ___ 521	300 432 ___ 300 332
36 ___ 28	1272 ___1266

2. Classe maintenant ces nombres en ordre croissant :

___________________ ___________________ ___________________ ___________________
___________________ ___________________ ___________________ ___________________
___________________ ___________________ ___________________ ___________________
___________________ ___________________ ___________________ ___________________

Réponses :
1. 20 103 > 19 103, 103 535 < 104 111, 342 < 521, 36 > 28, 103 > 97, 588 < 593, 300 432 > 300 332, 1272 > 1266.
2. 28, 36, 97, 103, 342, 521, 588, 593, 1266, 1272, 19 103, 20 103, 103 535, 104 111, 300 332, 300 432.

+ **Compliquer l'exercice :** Classer les nombres en ordre décroissant plutôt qu'en ordre croissant.

+ **Variantes :** S'inspirer de la mise en contexte présentée dans l'introduction pour créer des exercices adaptés à vos besoins. **Ex. :** Compter les moutons par bonds de cinq; additionner, soustraire ou multiplier les moutons; identifier le nombre qui vient avant 300 432 ainsi que celui qui vient après; décomposer le nombre 300 432 (groupes d'unités ou valeur de position), etc. Les possibilités sont infinies lorsqu'il s'agit de compter les moutons !

Au royaume du jeu

L'île de la sorcière

Activité de groupe *
Motricité globale, concentration et jeu

Après avoir quitté le royaume, la sorcière s'est installée sur une île pour y faire pousser des champignons sauvages – ingrédient essentiel à la confection des célèbres poudres de perlimpinpin. Malheureusement pour elle, princes et princesses des îles voisines ont eu vent de son projet. Parviendra-t-elle à protéger sa récolte ?

Nombre de participants :
10 à 30 joueurs



Lieux :
Gymnase ou cour d'école

Matériel :
- 4 cônes;
- Petits sacs de sable et/ou anneaux.

Préparation pour l'enseignant :
Délimiter l'aire de jeu à l'aide de lignes et placer quatre cônes (serviront de panier) à un peu moins de 2 mètres de l'endroit où se tiendra la sorcière. Disperser des petits sacs de sable et/ou des anneaux un peu partout sur l'île.

But du jeu :
Les princes et les princesses doivent ramasser tous les champignons sauvages et les poser dans le panier sans se faire voir de la sorcière.

Déroulement du jeu :
- Nommer une sorcière au sein du groupe puis inviter les joueurs à prendre place sur le terrain : princes et princesses sur la ligne de départ, sorcière sur la ligne opposée.

- Alors que la sorcière leur **tourne le dos** et énumère une série d'aliments (ex. : sanglier, œil de tortue, brocoli, etc.), les princes et les princesses s'aventurent sur l'île afin d'y cueillir des champignons sauvages (sacs de sables et/ou anneaux). Lorsqu'un joueur ramasse un champignon, il le place sur sa tête et doit aller le déposer dans le panier formé par les cônes.

- Quand la sorcière prononce les mots « **champignon sauvage** », elle se retourne pour vérifier que tout va bien sur l'île. À cet instant, princes et princesses s'immobilisent afin de ne pas attirer son attention. Si la sorcière ne voit

personne bouger, la partie reprend. Si elle voit quelqu'un bouger, elle lui jette un sort et le transforme en crapaud hideux. Ce joueur retourne alors sur la ligne de départ puis participe à la suite du jeu métamorphosé en crapaud. **Attention :** si le prince ou la princesse crapaud se fait voir de nouveau, il/elle est éliminé(e).

La partie se termine lorsque tous les champignons ont été cueillis ou lorsque trois joueurs sont éliminés.

+ **Faciliter le jeu :** L'enseignant interprète lui-même le rôle de la sorcière.

Au royaume des arts plastiques

Le repos en cadeau

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE *
Motricité fine, recherche et création

Ce n'est pas un hasard si les camomilles tiennent un rôle important dans cette histoire. Ces fleurs sont, depuis longtemps, reconnues pour leur vertu apaisante. Offre donc du repos en cadeau en confectionnant un sachet pour le bain fait à base de fleurs de camomille…

Matériel :

- Ordinateurs pour la recherche (facultatif);
- Tissus;
- Ciseaux;
- Rubans;
- Fleurs de camomille séchées* (se trouvent dans les magasins d'aliments naturels).

*Note : Il est aussi possible de mélanger lavande et camomille.

Déroulement de l'activité :

1. Faire une petite recherche sur Internet afin de découvrir les différentes vertus de la camomille (étape facultative).

2. Confectionner un sachet pour le bain :

a) Couper un carré de tissu (20 cm par 20 cm).

b) Déposer une bonne poignée de fleurs de camomille séchées au centre du tissu.

c) Rabattre le tissu de manière à former un sachet ayant l'allure d'un petit baluchon puis le fermer à l'aide d'un ruban.

3. Offrir ce sachet à une personne qui aurait besoin d'un peu de repos !

+ **Pousser l'activité :** Demander aux enfants de rédiger un petit mode d'emploi et l'épingler au sachet.

Beau dodo

Activité individuelle *
Motricité fine et création

Soucieuse d'attribuer de beaux rêves à tous les enfants, la princesse Beau Dodo t'invite à fabriquer un capteur de rêves. Le capteur de rêves est une pièce artisanale d'origine amérindienne et a pour fonction de filtrer les rêves. Selon la légende, il conserve les belles images de la nuit et brûle les mauvais rêves aux premières lueurs du jour.

Matériel :
- Fil métallique ou anneaux de métal;
- Ciseaux;
- Laine ou cordelettes de cuir;
- Cure-pipes;
- Perles;
- Plumes;
- Brindilles (facultatif).

Préparation pour l'enseignant :
Former des anneaux faisant 12 ou 15 cm de diamètre avec du fil métallique (un par élève). À noter qu'il est possible de faire l'achat d'anneaux préfabriqués.

Déroulement de l'activité :
1. Expliquer aux enfants ce qu'est un capteur de rêves (origine, utilité).

2. Remettre le matériel nécessaire et commencer le bricolage :

a) Entortiller des cure-pipes tout autour de l'anneau de manière à cacher le fil métallique.

b) Former un anneau faisant environ 5 cm de diamètre avec un cure-pipe puis couper l'excédent.
Note : il est préférable d'utiliser la (les) même couleur de cure-pipe qu'à l'étape précédente.

c) Enfiler quelques perles sur un cure-pipe (utiliser une nouvelle couleur) et fixer le petit anneau au centre de l'anneau principal.

Ex. :



d) Créer un motif de toile d'araignée avec des cure-pipes sur lesquels d'autres perles sont enfilées.

Ex. :





e) Nouer trois longs bouts de laine (ou cordelettes de cuire) au bas du capteur de rêve. Y ajouter des plumes, des perles et des brindilles. **Note :** Cette étape demande plus de dextérité. Je recommande donc de former de petits paquets de plumes et de les fixer à l'aide de morceaux de cure-pipes.

Ex. :



3. Suspendre le capteur de rêve à la fenêtre de sa chambre pour chasser les cauchemars.

Fais de beaux rêves !